

Brandveilig feestvieren

Leuk! U organiseert een (bedrijfs)feest. Staat u ook stil bij de risico's op brand? Jaarlijks krijgt de brandweer nog steeds duizenden meldingen van brand en gaan bijna 10.000 mensen met (ernstige) brandwonden naar de spoedeisende hulp. Met eenvoudige maatregelen kunt u ervoor zorgen dat uw kerstfeest, sinterklaasfeest, nieuwjaarsfeest of welk feest dan ook in ieder geval (brand)veilig verloopt.

Kies het juiste versieringsmateriaal

- Kies altijd voor moeilijk brandbare versieringen. Dit staat op de verpakking aangegeven met NEN 6064 of NEN-EN 13501-1.
- Zorg ervoor dat versieringen niet in aanraking kunnen komen met verlichting en apparaten die warm worden.
- Hang versiering op tenminste tweeënhalve meter hoogte zodat niemand er tegenaan kan lopen.
- Hang versieringen op met ijzerdraad zodat ze bij brand niet snel naar beneden vallen.
- Gebruik geen natuurlijk dennengroen want dit is zeer brandbaar.

Eenvoudige brandproef

U kunt de brandveiligheid van versieringen met een eenvoudige proef zelf testen. Neem een monster (\pm 25 centimeter) van het materiaal. Ga naar buiten en houd een uiteinde van het materiaal minimaal 5 seconden in een vlam van een aansteker of lucifer. Houd het materiaal daarbij vast met bijvoorbeeld een metalen tang en let op dat u zich niet brandt. Als het monster heeft vlamgevat, of nadat 5 seconden zijn verstreken, neemt u de vlam van de aansteker of lucifer weg. Het materiaal moet voldoen aan de volgende voorwaarden:

- Tijdens de verhitting zijn geen druppels vrijgekomen (al of niet brandend of druipend);
- Tijdens de verhitting zijn geen roetvlokken vrijgekomen;
- Het materiaal vlamt niet meer dan 15 seconden na en gloeit maximaal 60 seconden na.

GOED



FOUT



Meer informatie over brandveiligheid?

Hierboven vond u enkele tips om uw (bedrijfs-)feest brandveiliger te maken.

Wilt u meer informatie over brandveiligheid?

Kijk dan op www.brandweer.nl of stuur dan een email naar

voorlichting@vru.nl. Onze brandveiligheidsexperts staan u graag te woord!